

ПУСТОШИ

Фэнзин русского OSR-сообщества



выпуск II, пляж

18+

Пустоши

Фэнзин русского OSR-сообщества

Выпуск II, пляж

Главный редактор: Ivan Devyatko

Интернет: <https://vk.com/easternlands> <http://eastern-lands.blogspot.com/>
<https://www.youtube.com/c/EasternLands> https://vk.com/osr_syndrome
<https://pnprpg.ru/> <https://vk.com/iaaoyrpg> <https://vk.com/public69115050>

Discord-сервер: <https://discord.gg/Zr8FP3F>

Автор иллюстрации на обложке: Александр Ерохов
https://www.artstation.com/vinni_pooh

Автор иллюстраций к обузданию горгоно-пса
и к горгоно-псу сторожу: Ransvind
<https://vk.com/ransvind>

Автор иллюстрации к классам кобольдов: Андрей Ильиных aka Andgil
<https://vk.com/andreyilinykh>

Автор иллюстрации к Султану кобольдов: Maksim Kuznetsov
<https://nue.artstation.com/>

Автор иллюстрации к кобольду-пуштигбану: MagaLodonov

Карта подземелья нарисована автором
при помощи этого инструмента:
<https://www.oldgames.sk/dungeon-mapper/mapper.php>

Электронная почта редколлегии: barbelognostic@gmail.com

Авторские права принадлежат редколлегии, художникам и авторам фэнзина.
Информация о лицензии находится на последней странице.

Содержание

И стал я на песке морском.....	4
Крестовый поход кобольдов.....	6
Слухи о Лунном холме.....	6
Кобольды Крестового похода и Лунного холма.....	9
Народ кобольдов.....	11
Племя кобольдов.....	11
Мы кобольды!.....	12
Классы кобольдов.....	13
Встречи под Лунным холмом (d20).....	19
Трудолюбивый анклав.....	21
Как в это играть.....	21
Территория Анклава.....	23
Нарру Burzday.....	31
Луна отражает свет.....	33
Политика чудовищ.....	33
Крепость невысоклика.....	33
Школа Загадочного куба.....	33
Черно-белый меч.....	34
Маска сотни кошмаров.....	34
Горгоно-псы.....	35
Лицензия.....	37

И стал я на песке морском...

«И стал я на песке морском, и увидел выходящего из моря зверя с семью головами и десятью рогами: на рогах его было десять диадим, а на головах его имена богохульные. Зверь, которого я видел, был подобен барсу; ноги у него — как у медведя, а пасть у него — как пасть у льва; и дал ему дракон силу свою и престол свой и великую власть». Откровение святого Иоанна Богослова, глава 13, стихи 1 и 2.

Редколлегия рада представить вам второй выпуск фэнзина «Пустоши». Честно говоря, мы не ожидали, что он увидит свет так быстро. Когда мы лениво начинали компилировать первый выпуск, мы были удивлены энтузиазмом, захлестнувшим авторов и художников. Этот творческий тремор передался и нам. В результате фэнзин закусил удила и ускакал куда-то, где мы его больше не контролируем. И это все, удивительным образом, совпадает с тем, что происходит вокруг OSR в течение последнего года. Наш фэнзин, как всегда, становится общей метафорой одновременно отражающей и конструирующей Реальность.

В этом году я часто слышу, что «OSR уже не тот, каким был изначально» и даже «следует отделять OSR от настоящего олдскула». Здесь, и особенно во втором случае, OSR подается как нечто профанное или даже скверное, в сравнении с чем-то чистым. Не удивительно, что социальный механизм завертелся именно в этом направлении. Запрос на «старую школу» пронизал все области массовой культуры в течение последних лет: ретро-волна в музыке, возрождение старых киношных франшиз, повсеместная стилизация под 80-ые. Даже если что-то не является прямым порождением этого наката, авторы все равно обязательно упомянут, что «дух» или «влияние» олдскула все же есть.

Разумеется, что и волшебный мир *сублимации* НРИ эта волна тоже накрыла. Но что увидели ново-прибывшие, когда обратили свой взор в темноту каменной долины прошлого? Они увидели там чудовище, имя которому OSR. Оно обосновалось там уже давно и возмутительным образом, пило из озера креативности, чтобы породить шедевр за шедевром. Порог вхождения показался нежным новичкам невероятно высоким и естественной реакцией было просто установить границы и сказать, что есть еще и «настоящий олдскул». А что же лютый дракон? Лютый дракон спокойно, махнув могучей лапой, присвоил себе все что мог. От GLOG до фантастического OSR. И продолжил спокойно жить.

И тем не менее, мы на родине слонов, всегда шли в авангарде и поэтому позволим себе несколько философских рассуждений, прежде чем отправить вас бродить по мрачным тоннелям внутри Лунного холма. Нам кажется, что на данный момент можно говорить об уникальном явлении пост-OSR. Сообщество давно выросло из коротких штанишек множества ретро-клонов, которые все делали одно и то же — позволяли играть в старое D&D одним из предложенных способов. Переросло оно также и увлечение реконструкцией старых сеттингов и модулей. Солидные каменные подземелья все еще появляются, и все еще востребованы, но даже они вызывают удивление среди множества экспериментов. По ультрафиолетовым равнинам бродят стада молчаливых титанов, а над ними в космосе висит космический корабль-матка. Фактически, OSR превратился в зонтичное понятие, упаковывающее в себя настолько обширный набор творческих и игровых практик, что его можно, пожалуй, только понять, но не выискать четкое определение, которое бы успокоило шатающуюся зону комфорта.

Мы надеемся, что этим фэнзином усилим колебания хрупкого мира, чтобы передать вибрации всем заряженным авторам, которые присоединятся к нам в будущем. Забудьте слово «геймдизайн» и ложный стыд по поводу «авторской системы» — вспомните нечто чистое из детского свободного творчества, переработайте все что накоплено вами из культуры за годы взрослой жизни и увеличьте анархию креативных отношений. Мы ждем.

Ivan Devyatko, ноябрь 2019 г.



Султан кобольдов верхом на своем верном горгоно-псе Яффе.

Крестовый поход кобольдов

Авторы: MoonLight, zzzloy, Ivan Devyatko, Redrick

Султанат кобольдов был, некогда, любимым творением Машуфу. Гордый правитель, блистательная династия, отчаянные воины. Это великолепие бурлило и жило. Коридорные эмираты воевали друг против друга, султан пытался их успокоить. Все были счастливы. Когда правителю Лунного холма удавалось успокоить своих непослушных подданных, прилив кобольдов шел кошмарной волной на земли Страны людей.

Но те славные времена прошли. Теперь в Султанате установился относительный порядок. Люди из Стойкого форта, что на самом краю Страны людей, даже начали потихоньку торговать с обитателями Лунного холма. Кому же такое понравится? Вот и беспокойному богу Машуфу надоело отсутствие беспорядка.

Чтобы вернуть в жизнь кобольдов веселый хаос, он объявил, что для Султаната отныне отменяются все касты. Лишь семья султана сохраняет свое положение. Получив послание из-за Небес, кобольды бросили подземное землепашество и разведение горгоно-псов, бросили ремесло и торговлю. Кобольды вновь отправились грабить караваны.

Волна грабежей и нападений прокатилась по восточной окраине Страны людей. Комендант Стойкого форта отправлял в Окоем гонца за гонцом. Но у короля и парламента руки были связаны тревожными событиями на севере, где на дорогах и в придорожных тавернах был замечен странствующий Икшасса.

Помощь пришла откуда не ждали. Стойкий форт был осажден ордой кобольдов, каждый из которых сражался изо всех сил, чтобы занять место в высшей касте, когда придет время. Но вдруг из-за горизонта показались корабли с розовыми парусами. Се из-за моря прибыли кобольды-крестonosцы.

Сейчас в Стойком форте царит полный бардак. Прямо на улицах расставлены палатки, люди живут бок о бок с кобольдами. Небольшие партии крестonosцев отправляются в Лунный холм за сокровищами и славой. Трактирщики и продавцы факелов, веревок и мела богатеют не по дням.

Слухи о Лунном холме

Авторы: Ivan Devyatko, Featherfeline, Anonim, MoonLight, Владимир Петриченко, MagaLodonov, Eds76

Слухи для тех, кто сражается

- 1 Султана кобольдов вообще-то еще никто никогда не одолел в честном бою. Кто будет первым — тот герой.
- 2 Когда-то кобольды уволокли главную статую Ареса из главного храма Окоема. Есть подзрение, что она стоит глубоко в Лунном холме.
- 3 Лунный холм зовется так неспроста. Кобольды открыли секрет — способ перековки лунного света в зачарованный металл. Конечно, они не додумались пустить его на что-то полезное, зато местные кузнецы готовы продать душу за рецепт и свою мать за несколько фунтов материала.
- 4 Туннельная Гончая — дерзкая воительница-стерва. И она прибыла в Стойкий форт вместе с армией крестonosцев. Она собирается в Лунный холм в ближайшие дни. Вся слава, похоже, снова достанется ей.
- 5 В Лунном холме почва удобрена костями девственниц. Если прислушаться к земле, неуспокоенные души могут подсказать как победить кобольдов. Либо проклясть трупной язвой.
- 6 Лунный холм — одно из первых мест, где появились кобольды, летописцы не дадут соврать. Здесь скрыт секрет их происхождения и оружие для победы над ними, как видом.

Слухи для тех, кто молится

- 1 Где-то в Лунном холме есть отрезанная голова Вакха, которая не обратилась в череп и все время просит вина. Это богохульство? Или святое таинство?
- 2 Когда-то Лунный холм был местом погребения нескольких святых. Прибывшие позже кобольды завели жуткий, неприемлемый для верующих ритуал — перед важной битвой, кобольдские воины съедают по части святых мощей, якобы для получения благословения. Нельзя позволить подобному осквернению продолжаться!
- 3 Говорят, что в Лунном холме нашел свою смерть проповедник культа Сущего, и местная церковь неплохо заплатит за его мощи необходимые для канонизации.
- 4 Пару лет назад к Лунному холму отправился проповедник по имени Уолтер, неся свет Сущего в темные тоннели кобольдского логова. Долгое время считалось, что наивный безумец сгинул от лап своей паствы, но несколько месяцев назад поползли слухи о том, что часть кобольдов начала поклоняться кровожадному и жестокому богу огня с очень знакомым именем.
- 5 Лунный холм был местом паломничества, верующие со всех концов света приходили сюда. Кобольды, поселившиеся в холме прервали эту традицию. Но самые праведные жрецы продолжают приходить туда, рискуя жизнью, ради веры.
- 6 Месяц назад на храм Стойкого форта был совершен ночной налет. Тело местного жреца обна - ружили неподалеку, с множеством колотых ран. Про налетчиков ничего не было известно, но на прошлой неделе местный пастух, прогуливаясь неподалеку от Лунного Холма, нашел мешок со скарбом из того самого храма.

Слухи для тех, кто колдует

- 1 Основателем Султаната был легендарный маг Нилрем. Его книга, полная могучих заклинаний, все еще где-то в глубине.
- 2 Кобольды — создания неестественного происхождения, сотворенные древним чародеем. Где-то в глубинах Лунного холма осталась его лаборатория, и тот, кто заполучит ее в свое распоря - жение, тоже сможет создать армию подвластных ему существ.
- 3 Цветки лунной травы — ингредиент, за который множество магических мастеров готовы отвалить приличную сумму, растет только на Лунном холме. Проблема в том, что обитатели Лунного холма не знают о ее свойствах и предпочитают скармливать ее скотине до периода цветонесения.
- 4 Говорят, что лунный свет собранный обитателями Лунного холма — ключ к древнему ритуалу, по счастью у вас есть соображения как его провести. Дело за малым.
- 5 Покрытые определенными рунами кобольдские младенцы могут даровать лишний месяц жизни, если съесть их в полнолуние.
- 6 В самой глубине холма есть тоннель ведущий в Каркозу, там можно встретить самого Хастура, подателя магии.

Слухи для тех, кто ворует

- 1 Все эти мудрые ученые мужи говорят о том, что кобольды живородящие, но на самом деле они откладывают яйца. И иногда среди обычных самок попадаются те, которые несутся золотыми яйцами. Хватит ли у тебя храбрости, чтобы разворовать Золотые Ясли Кобольдов?
- 2 В сиянии, пойманного в садовые пещеры, лунного света растет особый вид томатов. Вместо спелых плодов — самоцветные камни.
- 3 Редко встретишь кобольда, добровольно сотрудничающего с людьми, но в воровских кругах ходит легенда о Пожирателе Замков, абсолютно черном кобольде-домушнике. У него было много полезных талантов, но все меркло по сравнению с его главным сокровищем — Ключом От Всех Замков. К сожалению, долго кобольды не живут, и однажды он покинул людей и вернулся домой, под Лунный холм. Ключ, конечно же, остался при нем.
- 4 Зал Семи Смертельных Ловушек. Еще никто не возвращался оттуда. Совершенно определенно, гильдия воров сделает своим почетным членом того, кто пройдет все семь.

- 5 Последняя бутылка Шабле Лунар, выдержкой в десять тысяч лет, хранится в династии султанов Лунного холма для особого случая.
- 6 Пролетая над холмом древний волшебник Лангулар уронил в холм мономолекулярный кинжал. Прах костей девственниц задержал его где-то внутри.

Слухи для тех, кто искрит (электромеханические полуголемы)

- 1 В Лунном холме находится месторождение натурального пороха который электромеханические полуголемы могут использовать для временного многократного ускорения процессов
- 2 Кобольдские султаны – на самом деле такие же големы, покрытые реалистичной псевдокожей и синтетической шерстью. Секрет ее изготовления когда-то был утерян, и поэтому все султаны так подозрительно похожи друг на друга. Будь у кого-то доступ к этой технологии, то он мог бы сойти за настоящего человека...
- 3 Султаны явились заселять Лунный холм из другого подземелья. Того, где нет никакой жалости к большинству. Оттуда принесли они с собой Священный Блок Памяти. Если бы только его раздобыть, можно было бы разогнать интеллект до невероятных значений.
- 4 По коридорам гуляют Бродячие Руки. В них есть разъем для подключения, но нужен переходник из-за отсутствия центрального контакта на многих моделях големов последних 50 лет.
- 5 Где-то в глубинах Лунного холма покоится создатель големов, умерший во время разработки Спиритуально-Тауматургического Преобразователя. Это чудо техники должно было даровать големам способность творить магию путем переработки душ в заклинания. Все наработки были, конечно же, погребены вместе с автором в соответствии с заповедью о защите авторских прав.
- 6 Лунный Холм стоит на залежах звездного металла – сплава платины и тория. Это материал для создания вечных высокоемких батарей и прекрасное топливо.

Кобольды Крестового похода и Лунного холма

Автор: Ivan Devyatko

Кобольды – покрытые чешуей полулюди-полусобаки. Низкие, наглые, себе на уме. Хотя довольно изобретательные. Трусливые садисты, в довесок ко всему. Встречаются в самых разных цветах – от ржавого коричневого до ржавого черного. Султанат кобольдов расположена внутри торообразного холма. Ну то есть прямо в земляной толще и внутри самого кольца. Другое большое племя кобольдов – вечный Крестовый поход. Там где идут крестоносцы – остается пустая равнина. Когда разрозненные потоки и ветви Крестового похода собираются воедино, даже дракон старается уйти с его пути.

Кобольд-пехотинец

Alignment: Lawful (крестоносцы) / Chaotic (султанат)
Movement: 90' (30')
Armor Class: 4 (16)
Hit Dice: 1
Attacks: оружие Damage: оружие
Save: особые (см. «Классы кобольдов»)
Morale: 8
XP: 10

Кобольд-капеллан / Кобольд-наби

Alignment: Lawful (крестоносцы) / Chaotic (султанат)
Movement: 90' (30')
Armor Class: 5 (15)
Hit Dice: 1
Attacks: оружие или заклинание Damage: оружие
Save: особые (см. «Классы кобольдов»)
Morale: 7
XP: 13

Заготовлено одно заклинание жреца 1-го круга.

Кобольд-кобольд

Alignment: Lawful (крестоносцы) / Chaotic (султанат)
Movement: 120' (40')
Armor Class: 6 (14)
Hit Dice: 1
Attacks: оружие Damage: оружие
Save: особые (см. «Классы кобольдов»)
Morale: 7
XP: 10

Когда атакует противника, который не знает о его присутствии, получает +4 к броску на попадание, а повреждения удваиваются.

Кобольд-волшебник / Кобольд-муджтахид

Alignment: Lawful (крестоносцы) / Chaotic (султанат)
Movement: 90' (30')
Armor Class: 8 (12)
Hit Dice: 1
Attacks: оружие или заклинание Damage: оружие
Save: особые (см. «Классы кобольдов»)
Morale: 7
XP: 13

Заготовлено одно заклинание волшебника 1-го круга.

Кобольд-рыцарь / Кобольд-пуштигбан

Alignment: Lawful (крестоносцы) / Chaotic (султанат)

Movement: 40' (20')

Armor Class: 4 (16)

Hit Dice: 6

Attacks: оружие мастерской работы (+1)

Damage: оружие мастерской работы

Save: особые (см. «Классы кобольдов»)

Morale: 8

XP: 320



Кобольд-пуштигбан стережет покой Лунного холма.

Народ кобольдов

Автор: MoonLight

Кобольды! Невысокие, до пояса или груди человека и лоб в лоб с подгорными цвергами, горбатые или сутулые, с гнутыми косолапыми ногами. Шерсть вперемешку с мелкой чешуей, маленькие острые когти, маленькие острые клыки и маленькие грязные мысли в диких глазах. Руки на месте лап, лапы на месте ног, вислый хвост вместо подорожной грамоты. И это Вы еще их женщин не видели.

Кобольды! Сварливые, черствые, недалекие и памятьливые, хитрости больше, чем ума, и их обоих больше, чем силы. Норов злого дракона, силенки сказочного гоблина. Стаи, выводки, рои и орды изучают сырые пещеры, заброшенные здания, землястые ходы в холмах и странные места в глубине земли и через пол шага от кромки Хаоса. Их дорога вымощена собственными телами, оставленными в желудках чудовищ, под завалами пещер и под коваными сапогами героев.

Кобольды! Они – дети великого Машуфу и презираемые крысы на краю великой Страны людей, просвещенной и холодной. Они – Вы!

Удачи...

Племя кобольдов

Бросьте d4, d6, d8, d10 и d12, чтобы быстро создать племя кобольдов или определить какого вы роду-племени.

Технический уровень (d4)

- 1 Дикари с края мира. В комплекте барабаны и ритуальная раскраска.
- 2 Обычное племя подземных разумных монстров.
- 3 Тайные носители магии и странных знаний.
- 4 Порядочные подданные Султана или коренные кобольды Крестового похода.

Внешность (d6)

- 1 Шерсть необычного цвета (выбирайте!).
- 2 Ростом почти человека или же наоборот – ниже невысоклика (бросьте монетку!).
- 3 Шерсти почти нет, одна чешуя. И какие-то подозрительно ящериные повадки.
- 4 Светящиеся глаза.
- 5 Голова напоминает голову иного чем собака животного.
- 6 Жабры как у рыб, можно дышать под водой.

Образ жизни (d8)

- 1 Живете за счет древнего клада или одного могучего артефакта.
- 2 Подземные земледельцы и ремесленники.
- 3 Клан воинов-наемников.
- 4 Хитрые разбойники, воры, стервятники.
- 5 Честные подданные Страны людей или другой страны. Живете на поверхности.
- 6 Племя-цех добытчиков металла и самоцветов, где ковать умеют даже дети.
- 7 Слуги другой общины чудовищ (выбирайте!).
- 8 Кочевники.

Особенность (d10)

- 1 Безумный волшебник положил глаз именно на ваше племя.
- 2 Женщины племени больше, сильнее и умнее мужчин. И живут втрое дольше.
- 3 Вождь племени – представитель другой расы. Он насаждает свои порядки.
- 4 Соседи необычайно хорошо или необычайно плохо (бросьте монетку!) относятся к вашему племени.
- 5 В прошлом из племени вышел великий (d4) 1) волшебник, 2) военачальник, 3) вор, 4) путешественник. Культ его личности все еще силен.
- 6 Кобольды племени живут намного дольше обычного.
- 7 Все племя верит в странное суеверие или легенду (придумайте!). Бросьте монетку, если решка, то это все чистая правда.
- 8 Племя доколувалось до того, что открыло проход к Венам Земли. Теперь оно страшно боится тамошних ужасов.
- 9 Племя владеет ценным артефактом.
- 10 Все члены племени могут телепатически общаться между собой.

Место для жизни (d12)

- 1 Сеть пещер под озером или другим водоемом
- 2 Общинный дом-замок внутри (d4) 1) горы, 2) холма, 3) подземелья, 4) перестроенного сооружения другой расы.
- 3 Нормальный город на поверхности.
- 4 Душный земляной муравейник.
- 5 Камеры на стенах громадного ущелья или ямы.
- 6 Тело спящего чудовища или верхние уровни его логова.
- 7 Бывшая цитадель безумного волшебника.
- 8 Место в другом мире, соединенном с этим миром постоянным порталом. Бросьте еще раз d12, чтобы определить тип жилища по ту сторону.
- 9 Город другой расы.
- 10 Древние циклопические руины, выстроенные задолго до всех нынешних обитателей мира.
- 11 Летающая гора.
- 12 Громадных корабль, бродячий замок или иной сверхгабаритный транспорт.

Мы кобольды!

Все кобольды, независимо от класса, имеют следующие общие черты.

Кошачий глаз: Яркий свет – дневное солнце, зажженные факела, фейерверк – слепит вас, уменьшая дальность зрения вдвое. Сумеречный свет – пасмурный день, тень на улице, лунный свет, свечи, малейшая искорка от огнива или лучины – позволяет видеть, словно ясным погожим днем на расстоянии 60', с учетом препятствий. Полная темнота столь же непроглядна для кобольдов, как и для людей.

Дубленая кожа: Шкура кобольдов прочная и покрыта мелкой чешуей под шерстью. Без доспехов ваша Защита (АС) считается такой, словно Вы носите кожаные доспехи.

Ниже пояса: Доспехи и одежда людей и им подобных велики для вас и снижают скорость на четверть при ношении. Обратитесь к племенным червям насчет перекройки и перековки. В силу роста, среднее оружие считается для вас двуручным, большое недоступно.

Мал да удал: Вы получаете +1 к броскам на попадание против существ значительно крупнее себя, вроде людей. Существа значительно крупнее людей, вроде огненных птиц пустыни или живых статуй Страны людей, всегда наносят по вам максимально возможный урон.

В чужом месте всегда вместе: Вы знаете язык и примерно представляете культуру и законы общества всех встреченных кобольдов. И Султанат, и Крестовый поход стараются приспособить вас для своего дела.

Классы кобольдов

Спасброски для классов кобольдов

Уровень/HD	Яд или смерть	Волшебные жезлы	Окаменение или паралич	Дыхательные атаки	Заклинания или подобное
1 – 3	13	15	16	10	18
4 – 6	10	13	14	8	16
7 – 9	7	11	12	6	14
10	4	9	10	4	12

Ваш Кубик хитов задается классом, как указано далее. Каждый уровень бросайте по списку Талантов класса и получайте новую способность. Если талант уже получен, то возьмите ближайший не полученный по направлению к единице. Если все таланты в этом направлении получены, то возьмите ближайший не полученный по направлению к двенадцати.

Все классы кобольдов имеют одинаковую прогрессию опыта и одинаковую прогрессию спасбросков. У них всего 10 уровней, поскольку кобольды редко живут долго.

Выше 10-го уровня: Хиты повышаются только на модификатор выносливости (Constitution) за уровень. Можете бросать по списку Талантов, пока не исчерпаете все варианты. Спасброски продолжают уменьшаться с той же скоростью на уровнях 11, 14, 17, 21 и 24. Минимальное значение спасброска – 2. Необходимый опыт для уровней выше 10-го придется придумать и рассчитать ведущему.

Опыт кобольдов

Уровень	Необходимый опыт
1	0
2	2 100
3	4 200
4	8 400
5	16 800
6	33 600
7	67 200
8	134 400
9	269 300
10	391 300



МАРОДЕР

Кость хитов (HD): d8

Маленький народ окружен большими врагами. Люди и прочие носители гладкой кожи не рады ни одному племени и косо смотрят и на вотчину Султана, и на маршрут Крестового похода. Мародер – тот, кто защищает остальных от внешнего врага, часто его же оружием. Часто краденым. Патрульные туннелей, охотники пещер, воры городов и поджигатели крестьянских домов, они одинаково неплохо орудуют мечом и ловкими руками в тонких перчатках.

Страж гнезда: Атакует как воин (Fighter).

Волк диких земель: Шанс приручить дикое или одомашненное животное, узнать полезные сведения о нем или выследить: бросьте d6 (-1 при наличии хозяина), если выпадает от 4 до 6, то задача выполнена. Зверем считается любое животное естественного (не магического) происхождения, рожденное в этом мире.

Таланты мародера (d12)

1. *Ищейка.* Личная вещь или часть тела существа и раунд вдумчивого изучения позволяют взять след, определив примерный путь и нынешнее положение существа в пределах мили. Выслеживаемое существо не может застать вас врасплох. Одновременно можно следить только за одним существом.

2. *Тактика стаи.* Если Вы атакуете одну цель вместе с другими участниками вашей стаи, они получают +1 к броскам на попадание.

3. *Ручное чудовище.* Выберите одного из прирученных вами зверей и проведите с ним странный ритуал (придумайте сами). Вы можете видеть его глазами и воспринимать мир всеми прочими чувствами. При потере или побеге зверя делите на два результат на d20 при проведении атак и сбросках в течение d4 дней.

4. *Сторожевой пес*. Вы очень чутко спите и вас нельзя застать врасплох на привале или ином отдыхе.
5. *Домушник*. 20% шанс взломать замки в не кобольдских жилищах.
6. *Ящерица*. Вы можете лазать по любой мало-мальски неровной поверхности – стенам, потолку, склонам и т.д.
7. *Стервятник*. Вы можете питаться любой пищей и просто органикой, несмотря на качество и состояние. Хоть мусором, хоть кожаными ремнями. Походная жизнь, не шутки.
8. *Лучший добытчик племени*. Скорость и нагрузка удвоены.
9. *Точеные когти*. Безоружные атаки наносят d6 урона.
10. *Дневной бродяга*. Яркий свет никак не мешает вам.
11. *Рослый*. Вы можете использовать большое и среднее оружие, как обычно.
12. *Каменная шкура*. Ваша Защита (AC) без доспехов такова, будто вы носите кольчугу.

ЧЕРВЬ

Кость хитов (HD): d6

Никто не любит кобольдов, кроме них самих. Дневное Солнце и то, глаза колет. Одни скажут, что племена были вынуждены перебраться под землю, другие считают, что нам здесь лучше и наверху делать нечего. Черви просто трудятся над тем, что бы всем было, куда возвращаться. Младшие строят, чинят, грузят и убирают, старшие проектируют, придумывают и планируют. Черви неприглядны, но именно они оставляют в земле ходы и помогают ей быть плодородной.

Архитектор: Шанс найти тайные ходы, отличить старые части сооружения от новых и понять, куда теперь идти: бросьте d6 (-1 при дневном освещении), если выпадает от 4 до 6, то информация получена.

Искатель знаний: Вы атакуете как вор (Thief, Specialist). У вас есть 10% очков на уровень, которые вы можете распределять между воровскими навыками.

Мастеровой: Время и цена починки, изготовления и переделки вещей снижена. Ведущий должен еще сильнее снижать это время за каждый уровень.

Таланты Червя (d12)

1. *Кошка*. Раунд аккуратных телодвижений позволяет успешно пролезть в любой проем не меньше одной трети вашего собственного размера.
2. *Крот*. Можете копать безо всяких инструментов, как с ними, и вдвое быстрее при их наличии.
3. *Пасть червя*. Укус наносит d4 урона, ход (turn, 10 минут) интенсивной работы пастью позволяет перегрызть или прогрызть любую вещь не больше себя, включая прутья тюремных решеток и тонкие стены в подземелье. Через прогрызенный проход в стене может протиснуться один кобольд за раз.
4. *Нетопырь*. В полной темноте можете использовать слух вместо зрения, если вокруг достаточно тихо. От Вас нельзя спрятаться в тени, если скрывающийся находится поблизости и дышит или двигается.
5. *Траппер*. Шанс найти ловушку: бросьте d6 (-1 при дневном освещении), если выпадает от 4 до 6, то ловушка обнаружена, это требует целого хода (turn, 10 минут). Имея материалы и время можете изготовить любую западню за короткий срок.
6. *Землемер*. На земле и под землей вы всегда примерно знаете, где находитесь: высоту или глубину, стороны света, состав земли и пород вокруг, откуда дует ветер.

7. *Интуитивная архитектура.* Раз за встречу спросите ведущего, есть ли в обнаруженном и посещенном искусственном сооружении помещение, место или деталь окружения заданного типа («Сокровищница», «Тайные ходы», «Ионические колонны») и где находится ближайшее такое место. Ответ должен быть честным, однако подробности не гарантированы.

8. *Пятое колесо.* Тренированный хвост стал необычно гибким и ловким, его можно использовать как третью руку. +1 к броскам на попадание в ближнем бою, можно делать два дела сразу вне боя.

9. *Ловкие пальцы.* +10% шанс успеха на мелкие кражи и взлом замков.

10. *Оценщик.* Шанс отличить поддельную ценность от настоящей, точно узнать их стоимость и определить, есть ли тут магия: бросьте d6 (-1 при дневном освещении), если выпадает от 4 до 6, то информация получена.

11. *Бригадир.* Под вашим руководством строительная, ремесленная и прочая масштабная работа занимает на треть меньше положенного времени.

12. *Замковый камень.* Атакой по стене или потолку подземелья вы можете обрушить секцию пятифутового коридора длиной не более чем ваш уровень умноженный на десять футов или такое же (по площади) пространство в комнате. В случае с комнатой, есть шанс 1 – 4 на d6, что обвалится вообще все помещение. Если помещение обваливается, то все в нем погибают. Те кто стоял не далее, чем в десяти футах от открытого выхода из помещения, делают спасбросок против дыхательных атак и, если он успешен, успевают выпрыгнуть.

СЛУГА ОГНЯ

Кость хитов (HD): d4

Одна сила обращает в пепел города и лечит болезни, согревает дом. При неумелом обращении она превратит в золу короля, при грамотном – защитит каждого крестьянина в стране. Похоже на магию, не так ли? Все верно, магию огня.

Слуги огня даже не пытаются им владеть, они только учатся у него. Находят знание в танце пламени и лучах солнца, смешивают искры и сполохи с ветром Хаоса и танцуют у огромных кострищ и жаровен. Даже многие кобольды считают их странными, но никто не отрицает пользу, приносимую умелыми Слугами в мирной жизни – и на войне.

Уроки огня: Вы атакуете как волшебник (magic-user). Вы получаете возможность накладывать заклинания и выполнять прочие магические действия (написание свитков, и т. д.) как волшебник эквивалентного уровня.

Жадное пламя: Вместо обычного запоминания заклинаний вы можете развести огонь и сжечь в нем ценности или вещи. Таким образом можно запомнить заклинание, кругом (spell level) равное стоимости сожженных вещей в медных монетах, деленной на 100. Например, три заклинания первого круга влетят в эквивалент 300 монет. Вы можете жечь столько вещей, сколько хотите, но помните – заклинания войдут в память только когда все прогорит. Если костер был досрочно потушен, бросьте d6, если выпадает 6 попросите ведущего создать особый негативный эффект. Это может быть немедленное появление злобного демона или мутация всех людей в ста милях от вас... Если вы не желаете таких последствий, то вы погибаете. Если же выпало от 1 до 5, то вы просто потеряли ценное имущество и ничего не получили.

Таланты Слуги Огня (d12)

1. *Фонарь.* Тело и личные вещи светятся, яркость от едва заметной до слепящей, цвет по выбору. Можете освещать пространство вокруг себя радиусом ваш уровень умножить на десять футов.

2. *Горячая голова.* Делая спасбросок от опасного ментального влияния, ужаса, гипноза и тому подобного, бросайте d20 дважды и выбирайте лучший результат.

3. *Дракон земли.* Ценой одной единицы выносливости (Constitution) можете выдохнуть пламя на дистанцию до вашего уровня умножить на 10 футов. Все кто стоит на пути должны сделать спасбросок против дыхательной атаки, все провалившие бросок получают урон 2d12, все прошедшие – d12.

4. *Огнеглотатель*. d4 часа медитации вблизи сильного источника тепла (костер, пожар, домна, спящий дракон) заменяет дневной рацион и воду. Живя в жарком климате (пустыня, саванна, склоны вулкана...) вы можете обходиться без пищи и воды втрое дольше положенного.

5. *Дети огня*. Огонь, жар и тому подобное наносят только половину положенного урона.

6. *Жечь книги!* Если Вы сжигаете книгу или другой носитель информации и проводите не менее хода в медитации рядом с огнем, можете узнать содержимое книги, как если бы прочли все сами. Действует даже в отношении магических свитков и книг заклинаний!

7. *Очищение огнем*. Коснитесь огня сами или заставьте сделать это другого, касаясь его сами. Цель получает все обычные повреждения от огня, но излечивается от болезни, яда, проклятия или эффекта заклинания (выберите одно).

8. *Живительное тепло*. Пребывание рядом с огнем позволяет восполнить хит за час времени.

9. *Лица в пламени*. Ход (turn, 10 минут) медитации позволяет узнать, что происходит рядом с любым источником огня в радиусе мили от вас и есть ли таковой в выбранном месте.

10. *Заклинатель огня*. По желанию можете усилить или ослабить любое пламя – превратить костер в пожар или потушить факел, например. Помните, что усиленному огню нужно больше топлива.

11. *Уголек*. Те, кто касается Вас (в том числе, атакуют) получают урон в размере вашего уровня от срывающегося с кожи волшебного огня.

12. *Слуга Белого огня*. Как «Огнеглотатель», но применительно к любым источникам света.

ШАМАН

Кость хитов (HD): d6

Племена живут в странном мире и многие не понимают его. Глубины Земли полнятся сказочными сокровищами, ужасными чудовищами и местами, о каких лучше не думать. Мир наверху поражает воображение свободой и богатством, и его жители всегда готовы поразить племя сталью и огнем. Шаманы – те, кому доверено знать и понимать правила существования мира. Они учат детей, приказывают взрослым и наставляют правителей. Никто не может приказывать шаману, кроме бессмертных с Той Стороны Мира, и лишь шаман может позволить себе говорить с Ними от лица всех остальных.

Жаль, что в наше смутное время одного острого слова бывает недостаточно – нужен острый меч и, иногда, горькое вино яда. Что же, в тяжелые времена даже высокие лица вынуждены братья за оружие.

Друг Той Стороны: Вы атакуете как жрец (Cleric). Вы можете накладывать заклинания и делать другие жреческие дела (использовать свитки, изгонять нежить и т. д.) как жрец эквивалентного уровня.

Шаман: Вместо написания свитков Вы можете создавать статуэтки, тотемы, амулеты и другие физические символы сущностей из пантеона кобольдов. Это стоит втрое меньше, поскольку материал для работы разве что под ногами не валяется, но занимает вдвое больше времени из-за сложных ритуалов. Вместо изготовления священной воды Вы создаете небольшие обереги, зелья или священную пищу по тем же правилам.

Учитель племени: Вы получаете +2 к броскам реакции от кобольдов, лояльных Вашему племени и можете рассчитывать на привилегированное обращение. Враги племени бросают реакцию с -2 и всегда рады видеть Вас в темнице.

Таланты Шамана (d12)

1. *Знатоk ядов*. Шанс заметить яд в еде, питье или ином сосуде, определить его или изготовить яд самостоятельно: бросьте d6 (-1 если вокруг воняет или есть другой резкий запах), если выпадает от 4 до 6, то информация получена или яд изготовлен.

2. *Шестое чувство*. Ход (turn, 10 минут) медитации позволяет определить наличие, силу и опасность магии в вещи, существе или месте.

3. *Стрелок*. +2 к броскам на попадание при проведении дальнобойных атак.
4. *Дым и зеркала*. Вы знаете, и можете показать или объяснить любой фокус, трюк и связанное с мистикой шарлатанство. Или воспроизвести, при наличии реквизита.
5. *Обет племени*. Проведите странный ритуал (придумайте сами) с другим мыслящим существом, при его согласии. Вы всегда знаете где оно и что происходит вокруг, вы можете мысленно общаться. После смерти существа делите на два результат на d20 при проведении атак и спасбросках в течение d4 дней.
6. *Теория Хаоса*. Один раз за игровую встречу поменяйте результат следующего чужого броска, чудовища или персонажа игрока, на максимальный или минимальный.
7. *Открытая книга*. Шанс верно угадать цели, проблемы, желания или намерения другого персонажа, или группы лиц и их поведение при заданном изменении имеющейся ситуации: бросьте d6 (+1 если наблюдаете за ним(и) хотя бы ход (turn, 10 минут), -1, если имеете дело с сумасшедшими или потусторонними чудовищами), если выпадает от 4 до 6, то информация получена.
8. *Подарок Хаоса*. Если на вас накладывают заклинание без вашего на то согласия, его эффект меняется самым странным образом (решает ведущий) и передается заклинателю. Заклинания наносящие урон не считаются «накладываемыми заклинаниями».
9. *Острый нож, острый глаз*. Получаете умение скрытой атаки (striking unnoticed from behind, backstab, sneak attack) аналогичное таковому у вора (Thief, Specialist).
10. *Агитатор*. Шанс убедить толпу в своей правоте и побудить к выгодным для вас поступкам: бросьте d6 (-1 если толпа – не кобольды), если выпадает от 4 до 6 то агитация удалась.
11. *Тайные знания*. Впервые столкнувшись с потусторонним и магическим местом, вещью, существом или явлением, задайте ведущему вопрос о его свойствах. Честный ответ гарантирован, подробности – нет.
12. *Слово Шамана*. Выберете ранее запомненное заклинание и проведите ритуал (придумайте подробности) длиной час и ценой сто золотых монет на круг заклинания (spell level). Магия улетучивается из памяти, но Вы можете применить ее эффект в любое время, в течение количества дней равном вашему уровню, пока находитесь в сознании. Либо наложить эффект немедленно, на любое существо, место или вещь не далее мили от себя.

Встречи под Лунным холмом (d20)

Авторы: pshooj, AndyTheMessengerRobot, XendeR, Ivan Devyatko, zzzloy, MoonLight, Anonim, Maga-Lodonov

1. Плантация

Кобольды собирают сферические светящиеся грибы вокруг подземного озера. Грибы в 50% случаев ядовиты (спасбросок от яда или смерть) для всех кроме кобольдов. Если гриб намочить, он наполняется газом и разрывается на куски. Газ горюч. Также у кобольдов есть масло. Тоже горючее. В случае угрозы кобольды будут использовать грибы как оружие.

2. Тренировочный день

Большая группа кобольдов-пехотинцев (или большой ручной горгоно-пес) сражается с маленькой кучкой авантюристов (или других существ). Когда авантюристы умирают, скрывавшийся в сторонке кобольд-клирик оживляет их, и битва начинается вновь. Так кобольды тренируются, пока их груши для битвы не потеряют возможность возрождаться. Тогда кобольдам придется искать новых.

3. Кобольдский кукольный театр

Актерами в театре выступают зачарованные куклы. Действия кукол синхронизируются (с помощью магических предметов) с действиями кобольдов-актеров, которые спрятались за/над/под сценой. Куклы ростовые, и могут сражаться как полноценные кобольды.

4. Оружейная

Комната, в которой хранится кобольдское вооружение. В основном это сельскохозяйственный инструмент (украденный из Стойкого форта), переделанный для нужд войны. 25% вещей составляет экипировка стандартная для авантюристов (1 на d10 шанс — есть полные латные доспехи).

Есть секретная дверь, ключ от которой хранит один из эмиров. В тайном помещении — вооружение, сделанное из частей тел умерших естественной смертью драконов (волшебное, +1).

5. Ясли

Вы попали в ясельную Кобольдов. Бросте db. 1-4 — в комнате полная тишина и пахнет болотом. Внутри комнаты находятся Гигантская змея, прикормленная Кобольдами. Она хитрый убийца, который своим шипением заворачивает не самых осторожных обитателей Лунного холма.

На 5-6 — еще до того как понять что в следующей комнате, вы осознали, что среди шумов крепости, особенно громкие — из этой комнаты. Не успели вы попасть внутрь, несколько маленьких Кобольдов с криками прошмыгивают между ваших ног прочь из комнаты, в то время как убаюкивающий шепот внутри: «Ближе, маленькие мои» — заставлял застыть наиболее слабых и нерасторопных.

6. Алармист

Над трупами нескольких кобольдов стоит воин. Бледнеет увидев партию. Предупреждает, что крепость кобольдов очень опасна. Просит уходить поскорее и возвращаться, когда она будет защищена героями.

7. Жертва лабиринта

На полу обессиленный лежит минотавр. Говорит, что тоннели кобольдов — настоящее зло. Он заблудился и бродит тут уже много дней. Клянется, что партия первые живые души, кого он тут встретил (даже если в соседней комнате веселая пьянка).

8. Лорд-дракон

Четверка кобольдов несет паланкин, за которым, восторженно подвывая, движется целая процессия. В паланкине сидит толстый, красномордый, небритый мужик одетый в грязную и поношенную пижаму-кугуруми, изображающую дракона. Мужик ведет себя как великий правитель кобольдов. Но когда он думает, что кобольды не смотрят на него, он гримасами и пантомимой будет умолять спасти его. Кобольды в процессии безгранично преданы ему.

9. Мастерская лиц

Вы оказываетесь у входа на мастерскую лиц. Волшебник-кобольд использует волшебные маски, чтобы делать лучших лазутчиков общины похожими на людей и представителей других рас. Шанс 3 к 6, что сейчас они прикидываются известными и влиятельными персонами из Стойкого форта.

10. Ворнхаймский игрок

Кобольд сидит за столом и предлагает убить время за какой-нибудь игрой. Когда спрашивают за какой, начинает выкладывать карты в три ряда: две, восемь, и тринадцать. В свой ход можно брать сколько угодно карт из одного ряда. Выигрывает тот кто берет последнюю карту. Если побеждает кобольд, он заставляет персонажей выслушать очень скучный монолог где он описывает подземелье. Если он проигрывает, кобольд убегает во тьму с криками «Вы никогда не были в Ворнхайме!». В любом случае Время оказывается убито, и все в мире идет наперекосяк. Теперь количество ходов (turn, 10 минут) в часе определяется броском d12 в начале каждого дня.

11. Бригада

Бригада кобольдов-землекопов роет новый туннель или чинит имеющийся. d12 усталых и грязных кобольдов в самодельных касках из шлемов авантюристов машут полукустарными инструментами под говор бригадира с планом хода на старом некачественном пергаменте. Через d4 хода (turn, 10 минут) у них перерыв на обед. Сидя кружком и жуя несвежее вяленое мясо и соленые овощи, они будут рассказывать грубые шутки, ругать жителей надземного мира и рассуждать о том, как вернуться к семье и детям.

12. Коботера

В большом обеденном зале группа испуганных кобольдов прячется под столами. Они жестами и шепотом умоляют персонажей спрятаться. Вскоре, с обратной стороны зала заходит существо похожее на небольшого динозавра. Оно крадучись проходит между столами, выслеживая свою добычу. Кобольды сидят затаившись, не выдавая себя ни малейшим движением, но когда зверь оказывается в центре помещения, они набрасываются на него со всех сторон и буквально разрывают на куски. Оказывается кобольды были не добычей, а охотниками. Убитый зверь это дальний родственник кобольдов — коботера. Коботеры более драконоподобны чем кобольды, что объясняет зависть и ненависть со стороны последних.

13. Сокращение штатов

По коридору понуро бредут два орка в кольчугах и с алебардами. Говорят, что у кобольдов сокращение наемных штатов. Предлагают наняться на службу к партии.

14. Доктор Хаммонд

Седобородый кобольд в очках, опирающийся на трость с янтарным набалдашником, встречает партию будто долго их ждал или искал. "Наконец-то!" Он пытается взять у партии образцы крови, готов устроить им экскурсию по компактной темнице, где сидят представители разных видов. Среди них могут быть точные копии тех, кого авантюристы встречали ранее в своих странствиях.

15. Похоронный обряд

Два кобольда хоронят третьего, еще живого. Они запикивают его в неглубокую могилу, выдолбленную прямо в полу пещеры. Тот которого хоронят отчаянно вырывается и кричит, что он еще живой. Могильщики резонно отвечают, что полежав под землей станет мертвым. Если партия не мешает могильщикам — они не обращают на нее никакого внимания. У них своя работа, у стражи — своя.

16. Кладбон Копающего Глину

Из портала в правой стене коридора выползают 1d10 зомби и скелетов кобольдов, их всех объединяет отсутствие ног. Они ползут вглубь коридора, не обращая внимания на партию. Если зайти в приземистый портал, то можно увидеть множество могил выдолбленных в каменном полу и засыпанных землей. Некоторые могилы разрыты. Возле одной такой могилы можно прочитать надпись на каменной табличке: «Тут покоится Копающий Глину. Мы знали что тебе будет неудобно спать в каменной могиле, и ты захочешь встать. Чтобы этого не случилось, нам пришлось отрезать тебе ноги. Прости нас и спи с миром». Если проследовать за ползучими зомби, то можно увидеть как они заползают в соседний зал и вступают в бой с кобольдами-могильщиками (их 2d6). Если победят могильщики, то они захоронят трупы обратно, предварительно отрезав им руки. Если победят зомби, то они оторвут могильщикам ноги и поползут в следующую комнату, все еще не обращая внимания на партию, при условии, что в ней нет кобольдов.

17. Глитч-зона

Большой, толстый кобольд по грудь увяз в тридцатифутовом грибе. Выглядит спящим. Вокруг него прыгают 2db кобольдов. Они могут совершать прыжки не далее 120 футов и поют жуткую песню на кобольдском языке. Если прыгуны уйдут далеко от толстяка или прекратят петь, они потеряют способность к дальним прыжкам.

18. Пильщики

Прикрепившиеся к потолку кобольды пилят ножовками сталактиты. Очень осторожны и внимательны, могут прекратить пилить при приближении врагов а затем внезапно сбросить сталактиты на головы их. Когда спиливание одного из сталактитов окончено, кобольды (1db) 1) Едят его, 2) Делают из него тотем, 3) Используют в репродуктивных целях, 4) Дробят в порошок, 5) Изучают, 6) Прикрепляют на потолок, но в другом месте.

19. Стайка синих, светящихся

Группа высоких и очень худых кобольдов. Они колышутся и излучают синеватое свечение. Где-то рядом находится другой кобольд с особым устройством. С его помощью он может избирательно взрывать светящихся.

20. «Вот так я развлекаюсь»

Пятеро кобольдов пытаются изобразить дракона, а другой, рыцарь или пуштигбан, пытается совершить с этим «драконом» половой акт.

Трудолюбивый анклав

Автор: NathanZut

Когда Машуфу отменил сословия, большая часть кобольдов бросила все свои дела и взялась за оружие. Возможность захватить новые земли и сокровища вскружила голову маленьким хаотичным созданиям. Но нашлись и кобольды, слишком сильно оскверненные Порядком. Возможно в этом были виноваты контакты со Страной людей, возможно порочность с самого начала была в сердцах кобольдов. Целая секция Коридорных эмиратов была оккупирована Трудолюбивым анклавом — объединением ремесленников, крестьян и заводчиков горгоно-псов, решивших жить мирно.

Как в это играть

Трудолюбивый анклав может быть использован как отдельное подземелье, однако в этом виде он скорее будет неганданженом. Сокровищ здесь практически нет, а способов убится очень много. С другой стороны, хаотичная или злая группа может перебить все население анклава и получить какую-то награду от бога Машуфу, а то и от Султана Лунного холма. И, конечно же, разграбить храм бога Порядка и Дисциплины Какчухушу.

Я же, когда создавал эту область, закладывал в нее немного другой смысл. В первую очередь, Трудолюбивый анклав это довольно жестокая череда испытаний и ловушек, которые маленькие порядочные кобольды выстроили, чтобы обеспечить себе безопасность. Игроки, чьи персонажи смогут пройти через Коридор смерти (десять первых комнат подземелья), не получат награды в виде опыта или золота. Они вообще могут не получить никакой награды, потому что я — жестокая скотина. Но этот опыт запомнят надолго — в любой игре есть места, которые лучше просто обойти стороной.

Во вторую очередь, Трудолюбивый анклав это сообщество порядочных существ, которые не просто могут вступать в переговоры — они могут стать друзьями героев, если, конечно, те не бросятся на них с мечами сразу же, как только преодолют Коридор смерти.

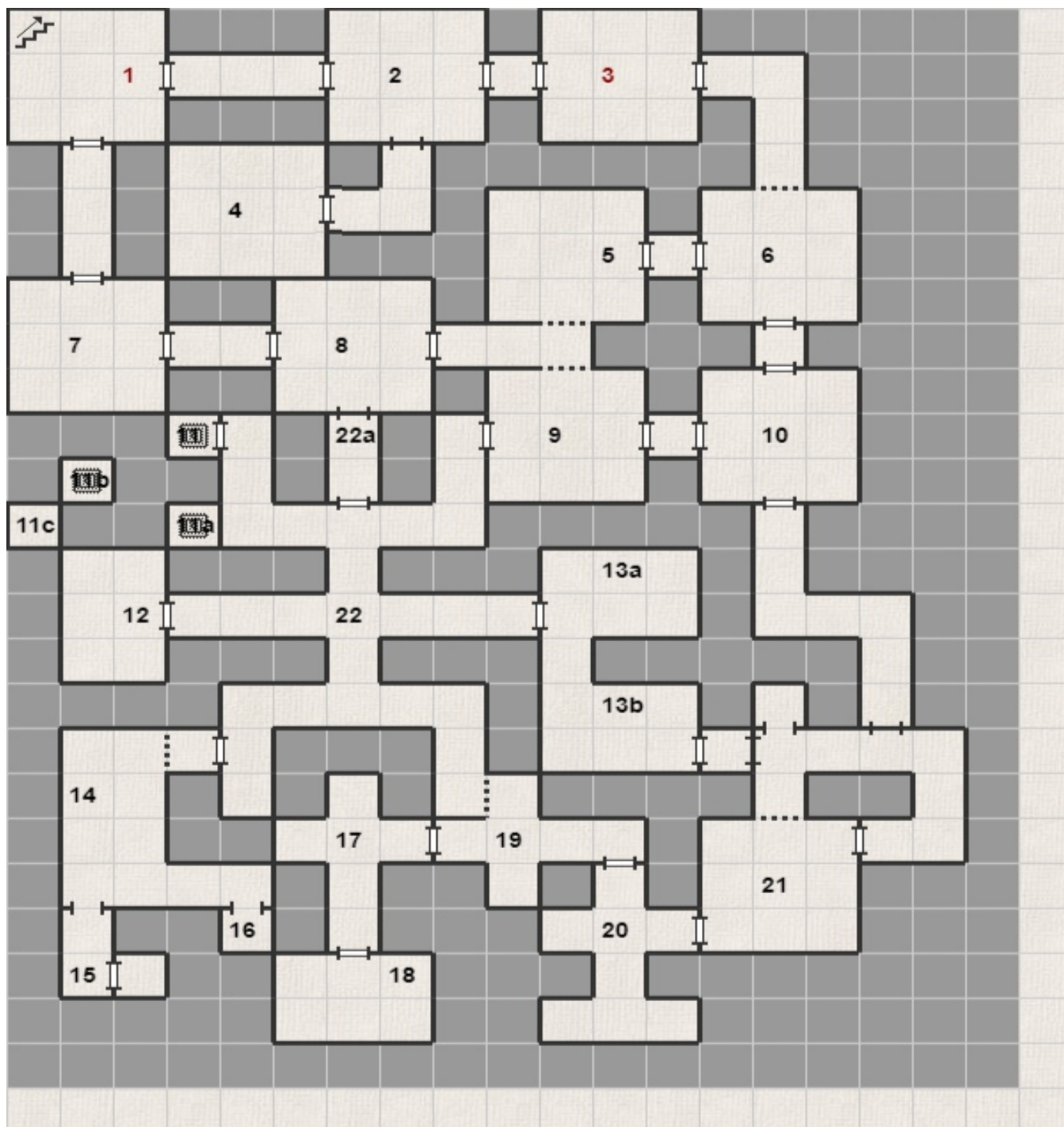
Обитатели анклава могут помочь кобольдам-крестonosцам, но вряд ли это будет возможно без содействия игроков. Они также могут стать союзниками в борьбе с другими Коридорными Эмиратами (из которых и состоит государство Лунного холма), а могут и вернуться под власть Султана, решив что иноземные захватчики, будь они хоть трижды того же мировоззрения что и жители анклава, это куда большее зло, чем хаотичные Эмираты.

Трудолюбивый анклав может стать «мирным уровнем», посреди большого мега-подземелья, но только после того, как герои научатся обходить ловушки (как делают это сами кобольды) и договорятся с обитателями Анклава. Вариантов масса, но хотя я и вижу эту область как «смертельные ловушки плюс дипломатические игрища», вы можете встроить «Трудолюбивый анклав» в вашу кампанию любым удобным образом.

Важно! Если вы знакомы с моим подземельем «Храм под Утраченной рекой», вы могли заметить что одна ловушка в почти неизменном виде перекочевала оттуда в «Анклав». Все дело в том, что это мой любимый тип ловушек, и я просто не могу от него отказаться. Будете играть у меня — никогда не выбивайте двери плечом.

Используйте для кобольдов анклава характеристики из раздела «Кобольды Крестового похода и Лунного холма».

Масштаб: 1 клетка = квадрат 10 на 10 футов.



Территория Анклава

Коридор смерти

Первая часть комнат, с первой по десятую, это коридор ловушек, который жители Трудолюбивого анклава построили, чтобы защититься от своих хаотичных собратьев из Коридорных эмиратов. При этом, внешне все эти десять комнат выглядят более или менее одинаково — ровные кубы, 30 на 30 футов. Никаких украшений, никаких рисунков или надписей на стенах. В комнатах нет никаких источников света, и также нет креплений для факелов или ламп.

1. Лагерь крестоносцев

Первая комната стала лагерем для небольшой группы кобольдов-крестоносцев и их слуг. Из большой ямы в центре зала уже выкопаны острые колья и положен соломенный настил. У стен установлены факелы, и даже небольшая палатка. Сейчас в лагере 2d3 слуги, это те же кобольды-крестоносцы, но без доспехов, и вооруженные простыми дубинками. Они не агрессивны, по крайней мере поначалу. Слуги могут рассказать о том, что отряд крестоносцев выдвинулся по восточному коридору около часа назад. Двери ведущие в южный коридор на всякий случай заложили мешками с песком.

Слуги могут поделить припасами и факелами, если герои будут достаточно убедительны. Также, слугам можно будет продать что-то из награбленного, если в лагере не будет крестоносцев. Сами воины коридоров просто отберут у героев награбленное.

Дверь на юг завалена мешками, дверь на восток не заперта.

2. Поле боя

Пол второй комнаты залит кровью, здесь явно было сражение. Тел, впрочем, нет. Дверь ведущая на восток выбита. Дверь ведущая на юг плотно прикрыта.

Сразу за входом в эту комнату из **комнаты 1** (восточная дверь), и перед выходом в **комнату 3**, в паре дюймов от пола, протянута тонкая леска. Если ее не заметить, и задеть ногой, в **комнате 4** зазвенит колокольчик. Сейчас псарь и его подопечные слишком устали после сражения с крестоносцами и не пойдут на звук — но будут готовы к сражению, если герои сами направятся к ним. Если же герои проведут в подземелье больше 3 ходов **до** того, как войдут в **комнату 2** — все население **комнаты 4** двинется в бой. Дверь ведущая на запад имеет крохотное, едва заметное окошко на уровне глаз кобольда, но оно закрыто со стороны коридора.

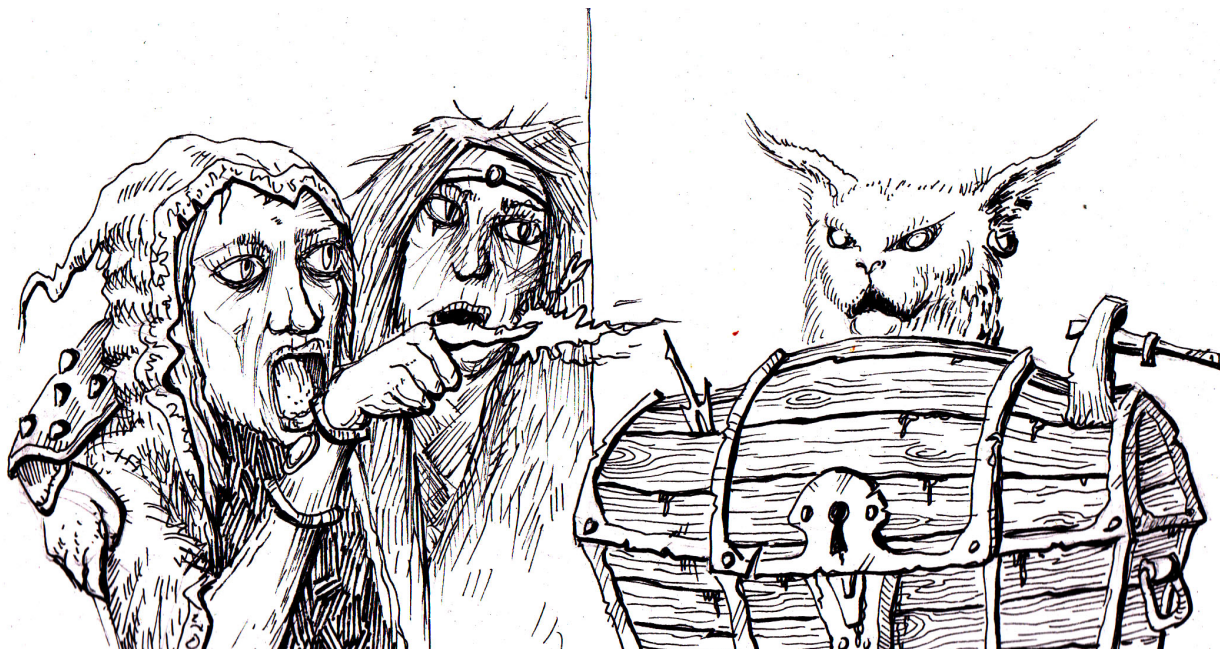
Дверь на восток выбита, дверь на юг заперта с другой стороны на тяжелый засов, дверь на запад не заперта.

3. Трудолюбивая ловушка

Дверь в эту комнату из коридора **комнаты 2** выбита. В самом помещении чисто, тихо, нет трупов или крови. Обычный каменный куб 30 на 30 футов, такой же, как и остальные в этой части подземелья. Если на пол **комнаты 3** опустится что-то или кто-то суммарным весом более 600 фунтов, пол провалится. Под ним нет ничего — яма глубиной в 7 — 10 метров, с на всякий случай вбитыми туда острыми кольями. Обитатели Анклава действительно трудолюбивы. После чего пол встанет на место, спустя минуту.

Коридор, ведущий сначала на восток, а потом на юг, оканчивается тупиком. Фальшивая стена может быть убрана, если хорошенько на нее надавить.

Дверь на восток не заперта, дверь на запад выбита.



4. Пост псаря

Единственный вход в эту комнату заперт на дверь с железным засовом, таким же, как дверь ведущая в **комнату 2** из коридора. В самом помещении находится кобольд-псарь (обычный кобольд анклава) и восемь выживших в схватке с крестоносцами горгоно-псов. Если провести в подземелье сутки, псарю приведут новых псов, в количестве четырех. Псарь может вступить в переговоры, хотя и пошлет первыми своих псов.

В случае, если сигнализация в **комнате 2** срабатывает, псарь сначала смотрит в окошко сколько врагов в комнате. Если их будет **или** слишком много, **или** они будут слишком опасны на вид, псарь не будет атаковать. С другой стороны, если вошедшие будут выглядеть слишком осторожными, псарь может натравить псов, даже если враги покажутся ему опасными. В комнате можно найти еду для псаря и горгоно-псов (3дб рацийонов).

Единственная дверь заперта изнутри на засов.

5. Мясная комната

Северная стена этой комнаты начнет медленно сдвигаться к югу, как только на полу окажется что-то, суммарным весом более 500 фунтов. В этот же момент дверь ведущая на восток захлопнется, затем механизм закроет дверь на засов со стороны коридора. При этом, сам механизм не бросается в глаза, и герои смогут обнаружить (и сломать) его, если потратят хотя бы пару секунд на внимательный осмотр двери со стороны коридора.

В любом случае, северная и южная стены покрыта запекшейся кровью и другими жидкостями, которые кобольды анклава так и не смогли оттереть. Какими бы трудолюбивыми не были жители анклава, всему есть предел.

Если стоять четко в середине комнаты, то северная стена, вдавливая человека (или группу людей) в южную, таким образом откроет потайную дверь. В целом, эту дверь можно открыть и обычным способом — надавив на нее хорошенько.

Дверь на запад захлопывается и закрывается на засов со стороны коридора, дверь на юг — потайная и может быть открыта, если приложить к ней большую силу.

6. Газовая камера

В этой комнате, обе «обычные» (не секретные) двери закрыты на два засова изнутри комнаты и на один снаружи. Как только один засов на одной из дверей отводится в сторону, в потолке открывается панель и оттуда падает склянка с ядовитым газом. Каждые 10 секунд, все находящиеся в комнате делают спасбросок от яда и смерти, и в случае провала теряют сознание. Потерявшие сознание делают второй спасбросок спустя минуту, и в случае провала погибают. Броски продолжаются в течение часа, все это время газ продолжает действовать.

Когда один из засовов со стороны комнаты убирается, механизм фиксирует запор со стороны коридора намертво. Если убрать оба засова, то намертво фиксируется и коридорный запор на второй двери. Однако, если убрать по одному засову с каждой двери, коридорный засов на западной двери с характерным щелчком будет убран механизмом. Если после этого попытаться поднять второй засов на этой двери — ничего страшного не произойдет, и герои смогут попасть в **комнату 5**. Однако, если после того, как герои услышат щелчок убирающегося затвора на западной двери, они опустят уже убранный там же засов (заперев восточную дверь снова на два запора), все запоры на южной двери будут убраны механизмом.

Дверь на север секретная, и никак не может быть открыта из комнаты. Двери на юг и запад закрыты на два засова со стороны комнаты и на один засов со стороны коридора каждая.

7. Глубинный оборонительный рубеж

В этой комнате, над потолком подвешен один из крестоносцев. Он еще жив и будет просить группу о помощи. Если выйти на середину комнаты, чтобы попытаться снять крестоносца, будет активирована нажимная плита, после чего из восточной и западной стены механизм выстрелит парой дюжин отравленных дротиков. Все находящиеся в комнате должны будут совершить спасбросок от дыхания, и в случае провала получить 10d4 урона. В случае успеха — 10d2 урона. Те кто получит суммарно больше 6 урона, должны будут пройти спасбросок от яд. В случае провала — терять еще по одному хиту в час, в течение 24 часов.

Если группа переживет это (например, не пойдут сразу к крестоносцу, а осмотрят стены и обнаружат небольшие отверстия для дротиков и выщербины на противоположных стенах), крестоносца можно будет снять. Он в невменяемом состоянии и у него только один хит. Через час, яд окончательно добьет его. Если его вернуть в условно безопасное место и вылечить, он расскажет что прошел с группой товарищей из **комнаты 1**, через **2, 3 и 6**. В **комнате 2** на них напали горгоно-псы, часть воинов погибла, часть бросилась бежать. В **комнате 3** обвалился пол, и погибли почти все, но горе-крестоносцу удалось сбежать. В **комнате 6** он попытался открыть дверь с засовами, но с потолка упала склянка с ядом и он потерял сознание. Очнулся уже здесь, и про дротики не знал.

Если хотите добавить мрачного реализма в игру, то бросьте d100 при входе партии в эту комнату. Если выпадет 25 или меньше, то несчастный будет уже мертв. Тогда вместо него над потолком будет висеть мешочек с 100 медными монетами.

Дверь на север не заперта, дверь на восток не заперта.

8. Миссия невыполнима

В этой комнате пол усыпан небольшими стальными крюками, а по всему периметру натянуты сотни лесок, с крючками и колокольчиками на них. Тот, кто попытается пройти напролом, неминуемо получит царапину. Проползти через все это возможно, но одному человеку понадобится целый ход (10 минут) на то, чтобы преодолеть расстояние от одной двери до другой. Крюки, крючки и лески смазаны ядом, который в случае провала спасброска от яда и смерти, парализует жертву на d6+2 часов. Также, часть лесок ведет к сигнализации в **комнате 22a**. Если они будут задеты или срезаны, стража в этом помещении подождет возможно с минуту (наблюдая через отверстие в стене), после чего начнет обстрел из арбалетов. Только когда все персонажи в **комнате 8** умрут, сбегут или будут парализованы, стража выйдет из своей комнаты.

*Обе двери — на восток и запад — не заперты. Потайная дверь на юге может быть открыта только из **комнаты 22a**, хотя это и не мешает ее обнаружить и попытаться выбить.*

9. Земля из под ног

В этой комнате нет пола — просто очень глубокая яма с кольями. Если попасть в нее через потайную северную дверь, надавив на нее, то открывающий с шансом равным «100 — его ловкость» упадет в яму с кольями. Если открывать с востока или запада, шанс упасть в яму всего лишь «50 — ловкость». Сами колья наносят $d6+3$ урона каждое, один человек может упасть сразу на $d8-1$ кольев. Маленькое существо на $d6-2$ кольев. Большое — на $2d8$ кольев. Также дополнительный урон может нанести падение с высоты 30 футов.

Потайная дверь на севере явно выделяется на фоне стены, если смотреть со стороны коридора. Обнаружить ее можно почти сразу же. Двери на запад и восток не заперты.

10. Кислотная вечеринка

Рядом с каждой из трех дверей установлена нажимная плита, таким образом, что входящий через дверь в комнату сразу же наступал ногой. После этого активируется ловушка и с потолка, на нажимную плиту, падает склянка с кислотой. Кислота наносит $2d6$ урона, или половину от этого значения, если успешно пройти спасбросок от дыхания. Попавшая на тело или доспехи кислота, будет наносит еще $d3$ урона каждый раунд в течение минуты. В любом случае, голову всегда можно закрыть щитом. Следы кислоты можно обнаружить на стенах и полу возле нажимных плит — туда, куда могли разлетаться брызги. Сами нажимные плиты часто заменяют, так что на них следов нет.

Все двери не заперты, однако дверь ведущая на запад выглядит более изношенной, чем остальные — сразу видно, что ею чаще пользовались.

Трудолюбивый анклав

Оставшиеся 12 комнат в общем и целом можно назвать жилыми. Это территория Трудолюбивого анклава, на которой живут и работают маленькие порядочные кобольды. Когда герои путешествуют по этой части подземелья, ведущий может начать совершать проверки случайных встреч. Поскольку анклав место не слишком большое, шансы на случайную встречу равны 4 к 6. Если случайная встреча выпадает, то герои натываются на шестерых кобольдов-пехотинцев, четырех горгоно-псов и одного кобольда-пехотинца с двумя костями хитов (HD).

На потолке всего комплекса ниже растут светящиеся в темноте грибы, обеспечивая приятную полутьму ночью (для кобольдов, на поверхности в это время день) и достаточно яркое освещение днем (опять же, на поверхности в это время день). Дело в том, что обитателям Трудолюбивого анклава нужно хорошее освещение для тонкой работы — где инфразрение оказывается уже бесполезным.

11. Ловушка-телепорт

За небольшой, обитой медью дверью, скрывается телепорт. Это богато украшенные врата, глядя на которые можно без труда понять их функцию. Войдя во врата в **комнате 11**, герой или герои окажутся в каменной коробке с новыми вратами — **комнате 11а**. Эти врата приведут в такую же коробку в **комнате 11б**, а те — в каменную коробку **11с**, заполненную скелетами разных существ. У этих скелетов есть оружие, драгоценности, может быть даже магические предметы. Сделайте три броска по любой таблице сокровищ из вашей книги правил, если такая есть (а если нет, то герои остаются без сокровищ, а игрокам остается требовать от вас взять нормальную игру, с таблицами сокровищ). Выбраться из **комнаты 11с** в любом случае невозможно, по крайней мере, если у героев нет заклинания телепортации или чего-то подобного.

Единственная дверь украшена медными вставками и резьбой.

12. КПП

Эта комната всегда охраняется $2d6$ воинами анклава, и $d6$ горгоно-псами. Сама комната представляет из себя крупный контрольно-пропускной пункт и склад предметов первой необходимости на фосфоресцирующих плантациях. Десяток небольших нор (настолько небольших, что существо больше кобольда без доспехов не может ими воспользоваться) ведет на отдельный секретный участок с плантациями. Там же пасутся не-боевые горго-нопсы, которые дают молоко, мясо и кожу поселению. С участка плантаций можно попасть и в шахты. О существовании целого секретного этажа с плантациями не знает даже султан Лунного холма. В комнате можно найти $2d6$ алебард, $3d10$ грабель, $4d10$ лопат, $4d8$ тяпок, $3d6$ рационов и две бочки чистой, пещерной воды.

Единственная дверь заперта на засов изнутри.

13. Кожевенный и кузнечный цеха

Комнаты 13а и **13б** связаны между собой. В **13а** располагается кожевенный цех — там дюжина кобольдов дубит кожу, снятую с горгоно-псов и делает из нее качественные изделия. В **комнате 13б** кузнечный цех — там также дюжина кобольдов кует инструменты труда, а также оружие. Работа идет круглые сутки, каждые 4 часа на смену заступает новая группа кобольдов, таким образом шесть групп по двенадцать кобольдов работают в каждом цехе. В каждой комнате, помимо обрезков материй и металла можно найти: **13а**: d4-1 кожаных доспехов, d2-1 кожаных шлема, d8 предметов роскоши из кожи горгоно-псов (стоимостью d10*10 золота). **13б**: d8-1 лезвий для ножа, серпа или косы, d2-1 мечей. Ничего из этого не считается сокровищем и не дает опыта.

Из кузнечного цеха запертая дверь ведет в небольшую комнату, используемую как прихожая. Отряды, выходящие проверить состояние ловушек, выходят именно через эту дверь. Секретная дверь, ведущая в коридор вокруг **комнаты 21** открывается в обе стороны, но только при нажатии секретного рычага, находящегося под съемной плитой пола. Такой рычаг есть только в **комнате 13**.

Дверь ведущая на запад не заперта, дверь ведущая на восток заперта на засов изнутри, следом за ней секретная дверь, открываемая только изнутри секретным рычагом.

14. Общежитие

Это жилая зона, где и расположились практически все кобольды небольшого анклава. В произвольном порядке набросаны циновки и шкуры горгоно-псов, вытесанная из камня мебель стоит по углам. Обычно в этом помещении k20*10 кобольдов разных возрастов. Живущие здесь кобольды, хоть и не являются воинами, будут готовы сражаться до последнего, если герои нападут на них. У кобольдов-детей 2 хита, их примерно четверть от общего числа находящихся в зале. Все кобольды вооружены простейшим оружием — дубинками, ножами, топорами. В одном из углов помещения занавеска закрывает отхожее место — большую яму, наполненную особым видом грибка, быстро пожирающим любую органику, попавшую к нему. Если в такую яму опустить руку (или ногу), то грибок мгновенно обожжет на d2 урона. Если держать там конечность хотя бы пару минут, грибок может растворить ее до костей.

В помещение из **перекрестка 22** ведет небольшой проход с двумя дверьми. Первые, обычные, в случае тревоги запираются на засов со стороны перекрестка (стражей и солдатами). Комната, между первыми дверьми и секретной дверью, ведущей в **помещение 14**, замаскирована под небольшой склад. Там хранятся теплые вещи, одежда, предметы быта (трут, кремень, глиняная и грибная посуда).

Секретная дверь хорошо замаскирована, и ее можно открыть только активировав скрытый механизм в стене. Однако, на самой двери будет видна магическая руна, которую каждый маг может опознать как заклинание «огненные руки». Руна кажется не активной, и ее можно выбить из двери (с помощью ножа или молотка). Чтобы открыть механизм, нужно снять одну из каменных панелей и нажать один из трех рычагов. На одной из стен также на шести языках (кобольдский, общий, чело-веческий и язык Порядка и воровской язык) написано следующее: «Первый калечит, третий лечит. Один и три, вот ответ. Только середина — убивает».

Если нажать первый (по порядку) рычаг, люк на потолке откроется и горячая смола выльется на стоящего под дверью. Требуется спасбросок от дыхания, в случае провала наносится 4d4 урона, в случае успеха — половина от выпавшего результата. Если нажать второй рычаг, ничего не произойдет, но раздастся щелчок. Если после этого нажать на третий рычаг, дверь откроется. Если нажать на третий рычаг до того, как будет сдвинут второй, руна «огненных рук» будет активирована, нанося 1 урон всем стоящим в комнате. Если все стоящие в комнате уже были облиты смолой, они получают 2d8 урона вместо этого.

Если полностью разграбить **комнату 14**, можно будет наскрести предметов быта и инструментов общей суммой на 500 золотых, и весом в 15 фунтов. Все это не считается сокровищами.

*Двери ведущие на восток — первая обычная и может быть заперта на засов со стороны **перекрестка 22**, вторая секретная и открывается **или** изнутри, **или** снаружи (с помощью второго рычага). Проходы без дверей ведут на север, в **помещения 15** и **16**.*

15. Кухня

Эти две комнаты представляют из себя большую общую кухню. За обычной дверью — естественный холодильник, где хранится мясо горгоно-псов и других животных, которых смогли поймать кобольды. На кухне можно найти d10*30 рационов и d10*25 консервированных рационов. На кухне работают в четыре смены по шесть часов: повара, пекари и прочие. В каждой смене по шесть кобольдов. Грибной хлеб крайне приятен на вкус, считается обычным рационом, и если питаться только им в течение суток, глаза станут лучше видеть в темноте. Если сидеть на диете из грибных продуктов (т. е. На всем, что есть на этой кухне, но не на консервах) в течение месяца, выпадут волосы, но появится инфразрение. Это изменение будет необратимым.

На север ведет проход без двери, на восток — дверь не заперта.

16. Гончарная мастерская

Это небольшое помещение, за представляет из себя гончарную мастерскую. В ней работает по три кобольда, в две смены, каждая по шесть часов. Таким образом, гончарная мастерская пустует 12 часов в сутки — посуды у кобольдов пока достаточно, а остальные глиняные приспособления они используют не так часто.

На север ведет проход без двери.

17. Тренировочный зал

Комната в виде креста используется как тренировочный зал. В «голове» креста расположены стойки с оружием, у «левой руки» — мишени из тряпья, кожи и грибов-гнилушек. В «ногах» — в ряд установлены деревянные (а значит довольно дорогие в Коридорных эмиратах) манекены для отработки ударов. Всего таких манекенов четыре, каждый весит около 200 фунтов, и может быть продан в остальной части Лунного холма за 500+d100 монет. Обычно в тренировочном зале занято 10+d6 кобольдов, но по ночам он пустует. Тем не менее, любой член анклава может прийти в тренировочный зал и устроить себе небольшую тренировку.

У стойки с оружием можно обнаружить 12 коротких луков, 12 алебард, шесть длинных мечей, восемь топоров и шесть щитов.

Двери на юг и на восток не заперты.

18. Казармы

Казармы стражи, представляют из себя крупное помещение практически полностью покрытое циновками. Стража здесь, в первую очередь, спит и отдыхает. Раз в шесть часов несколько не занятых кобольдов приносят страже еду и чистую воду. В казармах постоянно отдыхает 40 кобольдов, в то время как остальные находятся на патрулях или тренировках. Стража не имеет личных сбережений или каких-либо предметов роскоши. Фактически вся обстановка комнаты это голые стены, циновки на полу и занавеска в углу, скрывающая отхожее место. Оно наполнено тем же грибком, что и туалет в **комнате 14**.

Все кобольды отдыхающие в казармах сохраняют при себе оружие, однако снимают доспехи, шлема и щиты. Все это добро лежит с ними рядом (оружие под рукой, доспехи под головой). Среди 40 отдыхающих кобольдов четверо всегда — десятники. Считайте их как кобольдов-пехотинцев с двумя костями хитов (HD).

Дверь на север не заперта.

19. Храм Какчухушу

Небольшой храм посвященный богу порядка и дисциплины — Какчухушу. Само помещение построено в форме уложенного на бок креста. В изголовье — два больших, невероятно искусно выполненных каменных барельефа, украшенных драгоценными камнями и медью. Каждый такой барельеф весит порядка 600 фунтов, и может быть продан на поверхности за 2000+(d10*100) золотых. Если барельеф расколоть и тащить по частям, цена снизится до d10*100 монет. Если выковырять драгоценные камни, то их цена будет d100 монет (всего).

В нижней, южной «руке» упавшего креста каменный алтарь. На нем лежит книга Какчухушу, содержащая шесть заклинаний жреца 1-го круга (spell level), четыре — 2-го круга, два — 3-го круга и одно — 4-го круга. У алтаря также стоит бутылка (пять литров) со святой грибной водицей. Выпивший глоток такой воды получит бонус +3 на попадание против хаотичных существ, на d4+2 часа.

У северной «руки» есть тайный проход, который открывается только из храма. Это рычаг в стене, который сдвигает стену в сторону. Нет никакого способа (кроме тарана или долгой работы с киркой) вскрыть эту стену со стороны **перекрестка 22**.

В «ногах» креста расставлены в шахматном порядке подушки — на них сидят прихожане и стражники во время служб. Службы — явление очень редкое и бывают раз в несколько недель. Обычно служба длится около суток, чтобы каждый член анклава успел послушать.

Если герои начнут читать книгу, или смогут поговорить со священником, они узнают что крест — это сакральный символ, который Какчухушу узнал, когда путешествовал по мирам. Какчухушу — первый кобольд ушедший на волшебных кораблях в иные миры, он побывал в девятнадцати адах и пяти преисподнях, после чего сменил мировоззрение на порядочное и создал свое учение.

В храме всегда дежурит хотя бы один священник и служка — всего священников шестеро, и они сменяются каждые четыре часа. Служек около дюжины, но их график менее строг — Какчухушу считает, что дисциплина — это привилегия старших.

Дверь на запад секретная и открывается только рычагом из храма, дверь ведущая на юг заперта со стороны храма на засов.

20. Комната механиков

Комната механиков и obsługi ловушек содержит несколько столов, множество механизмов (разобранных и собранных) и четырех стражников, которые всегда охраняют покой мастеров. Механики в этом помещении заняты как ремонтом вышедших из строя устройств, так и обсуждением новых механизмов. Также именно отсюда выходят «группы замены», в **комнаты с первой по десятую**. Поменять плиту, или оттереть кровь. Иногда в этом помещении бывает и алхимик с учеником, но шанс на это 40%. Обычно в комнате механиков находится дюжина кобольдов, их смена длится восемь часов. Всего таких смен две, и 6 часов в сутки комната механиков пустует. В эту комнату не пускают посторонних, и только подмастерья, мастера и стража могут находиться тут. У старшего механика (у обоих старших механиков, но они редко пересекаются) есть ключ от этой комнаты.

В углу стоит большая бочка с парализующим ядом. Крышка бочки закрыта на навесной замок, ключ от которого есть только у алхимика.

Герои могут обнаружить среди лежащих в комнате предметов следующие (бросьте d8 дважды): 1-2: механическая ловушка, стреляющая болтами с уроном d6; 3-4: d4 склянки с ядовитым газом (спасбросок от яда или парализация, если дышать больше минуты паралич мышц и удушье); 5-6: четырехзарядный арбалет (как обычный арбалет, но может сделать четыре выстрела в раунд, после чего перезаряжается два раунда); 7: универсальную отмычку, увеличивающую шанс взломать любой замок на 25%; 8: Письмо из Дроунезии, государства темных эльфов-пиратов, с предложением восстановить торговые отношения и извинениями за инцидент с «Черной Тетрацией».

Также в этой комнате хранится запас светящихся грибов, и небольшие подставки для них. Такая гнилушка светит в течение часа, и освещает как свеча. Чтобы гнилушка начала светиться, ее нужно хорошенько потереть. Таких грибов в комнате около сотни, каждый размером не больше детского кулака.

*Дверь ведущая на север заперта на засов со стороны **комнаты 19**, дверь ведущая на восток заперта на ключ и засов со стороны **комнаты 20**.*

21. Внезапно, ловушка

Эта комната является единственной ловушкой непосредственно на территории Анклава (а не в коридоре смерти, из **комнат с первой по десятую**). Вся комната усеяна особым видом грибка, который испускает ядовитый газ, если рядом с ним проносят источник открытого огня. При этом на небольшие фонари из фосфоресцирующих грибов (или даже на лампы) грибок реагировать не будет. Попавшие под действие ядовитых спор персонажи, должны сделать спасбросок от яда, и в случае провала потерять сознание на d8+8 часов. В случае успеха, все их действия будут совершаться со штрафом -2, в течение d4 часов. В этой комнате нет светящихся грибов на потолке.

Закольцованный коридор, ведущий из этой комнаты, никак не освещен. Секретная дверь, ведущая на север, открывается сильным нажатием на нее, с любой стороны.

Небольшая комнатка на севере (рядом с выходом в **комнату 13**) является еще одной ловушкой. Там находится стойка с оружием, где установлено четыре хороших копья. Древки всех копий каждое утро натирают парализующим ядом. Каждый коснувшийся их должен сделать спасбросок от яда (с бонусом +2 по ночам, когда яд начинает уже подсыхать), и в случае провала его рука будет парализована на d3 часа. Спустя 10 минут нужно будет сделать второй бросок, и при провале парализует уже все тело, тоже на d3 часа. При успехе ничего не произойдет. Секретная дверь, ведущая в **комнату 13** открывается в обе стороны, но только при нажатии секретного рычага, скрытого под каменной панелью пола в самой **комнате 13**. Если стража хочет войти в **комнату 13** через эту дверь, она обычно стучит.

*Дверь ведущая на запад, прямо из **комнаты 21**, заперта на ключ и засов со стороны **комнаты 20**. Дверь ведущая на восток, в коридор, не заперта. Секретная дверь ведущая на запад из коридора открывается только рычагом из **комнаты 13**. Секретная дверь ведущая на север открывается очень сильным нажатием, с любой стороны.*

22. Перекресток

Большой коридорный комплекс похож и на клуб по интересам, и на базар (с той разницей, что в Трудлюбивом анклавe нет торговли, и все созданные предметы быта и роскоши доступны всем членам общины), и на городскую площадь, и даже на трактир. Здесь кобольды гуляют, болтают, пьют грибную настойку из трех пятидесяти литровых бочек. У стен стоят полки со свитками из кожи горгоно-псов – на них записаны рассказы путешественников, советы мастеров и даже какие-то сатирические пьесы. На стене, рядом с **комнатой 22a**, висит табличка на общем и кобольдском: «Сокровищница».

Комната 22a представляет из себя сторожку, в которой дежурят кобольды-стражники. Там же установлен механизм оповещения, который впрыскивает в потолочную грибницу особый фермент, отчего освещение в Анклаве меняется на бледно-розовое. Это сигнал всем не-стражникам запереться в **комнате 14** и ждать.

Через отверстие в стене в **комнате 22a** стражники могут наблюдать за происходящим в комнате 8. В сторожке дежурит шесть кобольдов-пехотинцев, два горгоно-пса и один кобольд-пехотинец с двумя костями хитов (HD). Смена стражи происходит каждые четыре часа.

*Дверь на севере, ведущая на запад не заперта и украшена медью. Дверь на севере, ведущая на север, не заперта. Секретная дверь, ведущая на север, может быть открыта только со стороны **комнаты 22a**. Дверь на севере ведущая на восток не заперта. Дверь по центру, ведущая на запад заперта на засов со стороны **комнаты 12**. Дверь по центру, ведущая на восток не заперта. Дверь на юге ведущая на запад может быть заперта на засов (и будет заперта в случае тревоги, после того как там укроются все не-воины). Секретная дверь ведущая на запад открывается только рычагом в **комнате 19**.*

Happy Burzday

Автор: Ivan Devyatko

1. Едва слышные крики из неведомых лесов

Когда выпадает этот энкаунтер, нарисуйте на карте кампании лес в том месте, где идут персонажи. «Вы быстро идете вперед и вскоре оказываетесь в лесу». Такие географические новости — сюрприз не только для ведущего и игроков, но и для жителей внутриигрового мира. Из сердца леса, чащи постоянно раздаются слабые, едва слышные крики. С каждой ночью, проведенной в лесу, персонажи замечают, что крики становятся сильнее. Через несколько дней персонажи чувствуют мягкие прикосновения невидимых рук. Затем в чаще возникает слабое свечение, которое затем постепенно становится сильнее. Пропорционально разделите эти эффекты и их усиление на d12+6 дней. По истечении этого срока, всякий персонаж может пожелать, чтобы свет забрал его (персонажи чувствуют возможность пожелать это). Те кто желают — исчезают навсегда неизвестно где.

В дальнейшем ведущий может в любой другой кампании, кроме этой кидать d100 в начале каждой сессии. Если выпадает 1 или 100, то из воздуха перед партией появляется один из пропавших персонажей. Для этого персонажа времени не прошло совсем, хотя на самом деле он отсутствовал вечно.

2. Эа, Владыка Глубин

Навстречу персонажам идет бородатый старый дед. Он низенький и какой-то злой: его улыбка будто корежит рот, его слова будто удары молотка по гвоздю, а вокруг впалых глазниц легли мрачные тени. Дед не будет заговаривать с партией сам, но охотно ответит, если его спросят. Говорит, что его зовут Эа, спрашивает не пугает ли персонажей его змеиная голова (голова не змеиная). Предлагает наделить персонажей силой льва, ловкостью орла или мудростью, выше которой нет ничего.

Персонаж может получить +1 к силе, +1 к ловкости или +2 к мудрости в зависимости от выбора. При следующем пробуждении на лице персонажа будет отметка, обозначающая вечного слугу Эа. Персонаж больше не стареет. В любой момент Эа может появиться там, где есть персонаж и потребовать выполнения какого-либо задания под угрозой смерти.

3. Черное Заклятье Разрушения

На земле валяется скомканный, пыльный, мокрый свиток. Это свиток с Черным Заклятьем Разрушения.

5-й круг (spell level), моментальное действие. Вокруг мага возникает безопасная зона радиусом в d30 миль. За пределами этой зоны в радиусе d100 миль от нее все живое получает Xd6 повреждений, где X — это уровень мага.

4. Передача душевных сил во имя рождения бога

Персонажи наталкиваются на стоянку бомжей, алкогольных мутантов и подобных репликантов. Публика мрачная. Шлюхи, опустившиеся наркоманы, исполосованный бритвой жиголо, пират без обеих ног, которого носит в рюкзаке двухметровый верзила с физиономией абсолютного дурака.

Публика уже допила целую бочку какой-то бурды. Многие выпали в осадок. Но те кто еще на ногах собираются провести какой-то ритуал. Они зовут персонажей принять в нем участие. Если получают отказ — d6 из них обидятся и нападут (используйте характеристики берсерков). Если персонажи по неведомым причинам примут участие в ритуале, то в конце они умрут, ибо их души будут использованы для призыва Нового Бога.

Попав в мир смертных этот Бог распадется и займет тела мертвых персонажей (всяко лучше, чем алкоголики). Игроки могут создать новых персонажей в старых телах (новые интеллект, мудрость, харизма, старые остальные три характеристики, новый класс, первый уровень). Это будут совершенно новые люди, хотя и с воспоминаниями умерших. Само собой они будут знать, что они — составные части Нового Бога.

5. Война

Навстречу персонажам едет глашатай, кричит, что король объявил войну соседнему государству. Призывает всех принять в ней участие. Достойная оплата, участие в грабежах вражеских сел и городов. Возможность покрыть себя славой. Но также и высокий шанс смерти.

6. Рыдающий орк

Персонажи встречают орка, рыдающего над телом павшего товарища. Он посылает крик в холодную пустоту небес. Смерть и надежда слышатся в этом реве. Отчаяние и боль покидают грудь благородного воина вместе с паром (вокруг холодно, все выдыхают пар).

Орк верит, что если честь не потеряна — ничто не потеряно, но если честь потеряна — все потеряно. Он может присоединиться к партии, если ему помогут соорудить могилу в виде каменной пирамидки и пообещают также похоронить и его самого.

7. Забытый печальный потерянный дух

На персонажей выходит забытый печальный потерянный дух. Используйте любого ранее погибшего персонажа. Он не вознесся, а стал призраком. Он может что-то рассказать об окрестностях, но в основном он скорбит и печалится. Очень печалится.

8. Мое путешествие к звездам

Ночью с неба спускается холодный свет далеких планет. Только один персонаж может пройти по ледяному мосту в мир души и понимания, чтобы согреть свою душу в первичном горниле Вселенной.

Драка до последнего выжившего, жребий, договор — здесь можно прибегнуть ко всему. Возьмите лист персонажа, намочите его и положите в морозильник. Через 24 часа достаньте, дайте оттаять и высушите. После того как на листе персонажа снова можно писать, он возвращается в яркой вспышке — луч с неба ударяет в землю и возвращает путешественника.

Все характеристики персонажа становятся равными 18. Но если персонаж получает хотя бы один, даже временный урон по характеристике, он эффектно умирает — обращается в стеклянную статую и разбивается на осколки.

9. Подземелье Тьмы

В земле зияет черной дырой вход в Подземелье Тьмы. Это ваш шанс встроить в кампанию любой модуль, который вы давно мечтали поводить, но все не находили повода.

Луна отражает свет

Автор: MoonLight

Политика чудовищ

Для фракций чудовищ в подземелье можно ввести три параметра. *Мировоззрение* определяет обычное для существ отношение к жизни, уровень интеллекта и отношение к чужакам. *Численность* — это сумма костей хитов (HD) чудовищ во фракции. *Цели и активность* — это их намерения и список действий существ фракции.

Теперь составляем обычный список случайных встреч. Но в нем указываем также фракции и численность встреченных представителей в терминах костей хитов.

Когда партия заходит в подземелье, бросаем по списку «Целей и активности». Это то, чем будут заниматься встреченные твари фракции. Если они выпадут как встреча, то в таблице будет указана численность. На него, как на очки в варгейме, ведущий «покупает» отряд существ, занятый выпавшей ранее активностью. Уничтоженные твари вычитаются из «численности».

Таким образом можно более тонко настроить баланс сил в подземелье, а также легко разнообразить повадки местных монстров. Если Численность фракции упадет до нуля, то чудовища этого вида просто вымрут.

Крепость невысоклика

Крепость невысоклика — громада укрепленных камнем, металлом и магией залов и туннелей внутри холма. Если невысоклик ждет гостей, то она выглядит диковинным, но мирным поместьем. В другом случае крепость кажется обычным холмом.

Внутри есть все для безопасной и удобной жизни целой общины невысокликов и многое другое. Это самое близкое к современному бункеру, что может быть в химерном волшебном средневековье. Ловушки, не смертельные, но отлично замаскированные. Сеть тоннелей, выводящая ко всем важным местам в округе. В крепости есть все, чтобы выдержать долгую осаду. Даже ход в Страну под холмами, где живут феи. Те самые феи. Сокровищница с золотым запасом, способным решить финансовые проблемы целого королевства.

Не губите нелюдей. Даже невысокликов. Невысокликки могут быть крутыми. Невысокликки могут быть страшными.

Невысокликки могут быть химерными.

Школа Загадочного куба

Школа Загадочного куба — маргинальная школа магии, основанная на манипуляциях с магическими знаками, высеченными на гранях маленьких камней-многогранников. Основана повернутым на числа волшебнике Рэндоме и его ученице, легендарной мадам Дайс.

Артефакт школы — Загадочный Двадцатигранник, создающий один из двадцати магических эффектов при броске. Для понимания масштаба трагедии — в списке есть Метеоритный Дождь и Желание. Они расположены на противоположных гранях. Нынешний негласный лидер школы — Кубомет, могучий элементаль, вселившийся в кучу волшебных кубиков.

Черно-белый меч

Длинный меч с тонким лезвием, ровным и без зазубрин, гарда тонкая и больше пойдет сабле. Одна половина меча всегда синяя до черноты, другая переливается полированным серебром. Место встречи расцветок рябит, как картинка на неисправном телевизоре. На рукояти странные узоры.

Меч всегда наносит обычный урон обычного длинного меча, но игнорирует любую магическую защиту: от заклинаний до силового экрана и собственного могущества волшебных существ. Стражник из города и дракон из легенд для него одинаковы.

Каждый удар мечом дублирует причиненный урон тому, кто им атаковал. Если же владелец меча не хочет принимать эти повреждения, то бросьте д6:

1. Ночные кошмары на д6 дней, где вы попадаете на место жертвы.
2. -2 к случайной характеристике на сутки.
3. Протяжный оглушительный гневный вопль, который слышите только вы.
4. Касание меча причиняет боль следующий час. Ее можно терпеть.
5. Вы слышите голоса, напоминающие о неприятных сторонах личности и мерзких поступках. О ваших поступках.
6. Вы видите свою неудачу в недалеком прошлом.

Маска сотни кошмаров

Маска театральная, на манер древнегреческой. Выглядит, как застывшее в злобном крике окаменевшее лицо, сделана из голубого нефрита.

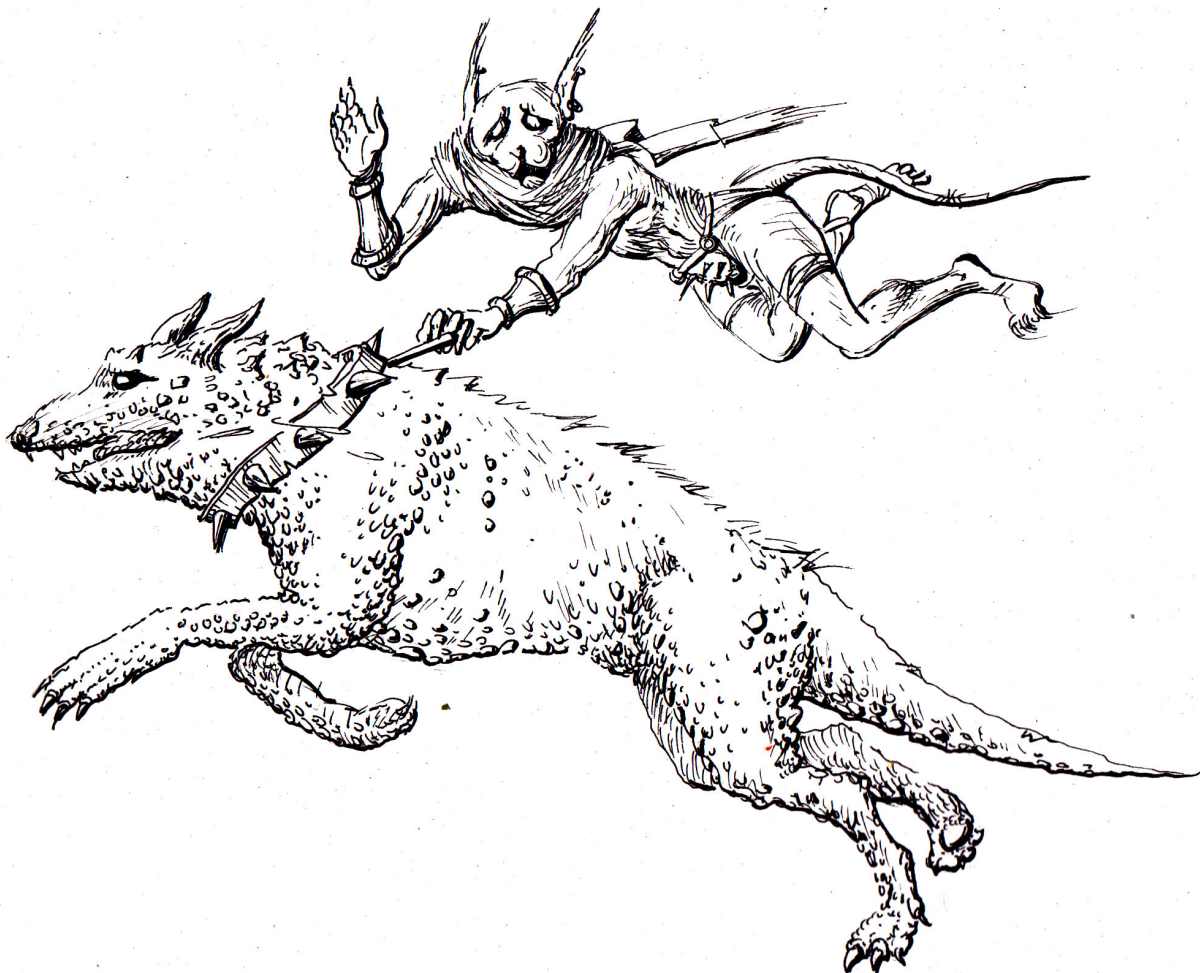
Надевший маску обращается в воплощение своих страхов — монстра с костями хитов, равными уровню персонажа. Ведущий спросит вас о страхах персонажа и создаст то, что их воплощает: великана с рыбьей головой для боязни воды или живую тень для страха темноты, например. Существо может иметь любые способности, связанные со страхом — тень может становиться невидимой и ходить сквозь стены, например.

Чудовищем управляет Вы.

Если монстра коснется свет солнца или его хиты упадут до нуля, он снова станет персонажем и маска упадет с его лица.

Горгоно-псы

Автор: Ivan Devyatko



Горгоно-псы — подземные ящерособаки. Дикие хищники, которых можно приручить. А некоторых даже удалось одомашнить. Кобольды широко используют горгоно-псов как ездовых животных и как боевых стражей тоннелей. В Стойком форте, на краю страны людей, живет безумный волшебник, который утверждает, что изучает горгоно-псов. Однако, мало кому из авантюристов удастся получить у него дельный совет. Волшебник постоянно что-то лопочет про «подотряд хищных терапсид», повторяет противные уму и слуху слова вроде «териодонт» или «поздне-пермский».

Ниже представлены характеристики четырех видов горгоно-псов. Два — одомашненные кобольдами Султаната и два — дикие, что обитают в неосвоенных туннелях под Лунным холмом. Если найти и взять себе щенков любых из этих горгоно-псов, то их можно воспитать и обучить прямо как каких-нибудь диких собак.

Рубеджеод, домашний сторожевой горгоно-пес

Alignment: Neutral
Movement: 120' (40')
Armor Class: 7 (12)
Hit Dice: 2
Attacks: 1 укус или 2 когти Damage: d8 (укус), d6 (когти)
Save: Как воин 2-го уровня
Morale: 7
XP: 38

Рубеджеоды похожи на фтинозухов, но как будто бы «большие щенки». У них инфантилизированы черты, в сравнении с дикими собратьями. Большая голова, небольшие когти. Зато они легко поддаются дрессировке, хотя и слышат от кобольдов команды в основном «фас» и «к ноге».

Фтинозух, дикий стайный хищник

Alignment: Neutral
Movement: 120' (40')
Armor Class: 6 (13)
Hit Dice: 3
Attacks: 1 укус или 2 когти Damage: d8 (укус), 2d4 (когти)
Save: Как воин 3-го уровня
Morale: 7
XP: 80

Самый частый вид горгоно-псов. Охотятся и в одиночку, и небольшими стаями (d4+1). У фтинозуха есть особый прием: первым действием в бою, если выиграл инициативу, может мгновенно переместиться на дистанцию от 10 до 40 футов и атаковать цель с бонусом +4 на попадание.

Странцевий, домашний верховой горгоно-пес

Alignment: Neutral
Movement: 60' (30')
Armor Class: 7 (12)
Hit Dice: 2
Attacks: 1 удар передними лапами Damage: 2d4
Save: Как воин 2-го уровня
Morale: 8
XP: 60

Почти лишенный шерсти гигантский ящер. Широко используется высшими кобольдами Лунного холма — эмирами и их стражей.

Ционозавий, травоядный гигант глубинных тоннелей

Alignment: Neutral
Movement: 90' (30')
Armor Class: 2 (17)
Hit Dice: 11
Attacks: 1 удар передними лапами Damage: 3d6
Save: Как воин 6-го уровня
Morale: 8
XP: 1200

Очень опасный гигантский собакоящер. Но одновременно — желанная добыча для кобольдов, так как может стать источником мяса, прочных костей и шкуры.

Лицензия

«Attribution-ShareAlike» («Атрибуция – На тех же условиях») 4.0 Всемирная (CC BY-SA 4.0)

Это изложенное понятным языком краткое объяснение и оно не заменяет полный текст лицензии.

Вы можете свободно:

- **Делиться (обмениваться)** – копировать и распространять материал на любом носителе и в любом формате
- **Адаптировать (создавать производные материалы)** – делать ремиксы, видеоизменять, и создавать новое, опираясь на этот материал в любых целях, включая коммерческие.

Лицензиар не вправе аннулировать эти свободы пока вы выполняете условия лицензии.

При обязательном соблюдении следующих условий:

- **«Attribution» («Атрибуция»)** – Вы должны обеспечить соответствующее указание авторства, предоставить ссылку на лицензию, и обозначить изменения, если таковые были сделаны. Вы можете это делать любым разумным способом, но не таким, который подразумевал бы, что лицензиар одобряет вас или ваш способ использования произведения.
- **«ShareAlike» («На тех же условиях»)** – Если вы перерабатываете, преобразовываете материал или берёте его за основу для производного произведения, вы должны распространять переделанные вами части материала на условиях той же лицензии, в соответствии с которой распространяется оригинал.
- **Без дополнительных ограничений** – Вы не вправе применять юридические ограничения или технологические меры, создающие другим юридические препятствия в выполнении чего-либо из того, что разрешено лицензией.

Замечания:

Вы не обязаны действовать согласно условиям лицензии, если конкретная часть материала находится в общественном достоянии или если такое использование вами материала разрешено согласно применимому исключению или ограничению авторских прав.

Вам не даётся никаких гарантий. Лицензия может не включать все разрешения, необходимые вам для использования произведения (материала) по вашему замыслу. Например, иные права, такие как право на обнародование, неприкосновенность частной жизни или неимущественные права могут ограничить вашу возможность использовать данный материал.

Полный текст лицензии: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>